

Sire, Sire

Reinhard Stauppe
Demandez et le Roi vous l'accorde !

Joueurs : 2 à 4 joueurs **Âge :** à partir de 8 ans **Durée :** environ 20 minutes

Le Roi a dit : « Prenez ce que vous voulez ! ». Donc, servez vous. Et même si vous êtes plusieurs à vouloir le même lot, ce n'est pas grave, vous pourrez re-choisir... juste une carte est retirée à ce lot pour le rendre un peu moins attractif. Comme vous pouvez prendre ce que vous voulez, vous ne pouvez pas perdre... Mais c'est ce que pensent aussi les autres participants !

Matériel

- 8 cartes Lot numérotées de 1 à 8.
- 112 cartes Possession :
- en haut à gauche le symbole de la carte et en petit en dessous, le nombre d'exemplaires de cette carte.
- en haut à droite, une croix rouge pour indiquer que la carte est défaussée après le comptage intermédiaire (ou une coche verte pour dire qu'elle reste).
- en bas, ce que va rapporter cette carte.

Les cartes Roi restent après le comptage intermédiaire.

Il y a 10 cartes Roi.

1 Roi = 0 point
:
7 Rois = 36 points

Les cartes Fermier sont écartées après le comptage intermédiaire.

Il y a 8 cartes Fermier.

1 Fermier = 0 point
1 Fermier + 1 Fermière = 7 points

À la fin d'une distribution, si au moins un joueur a 13 cartes ou plus dans ses Possessions (en général après 5 distributions), on s'interrompt pour faire le comptage intermédiaire. Puis, **IMPORTANT** : toutes les Possessions avec une croix rouge dans le coin supérieur droit sont écartées avant de reprendre les distributions (les cartes avec une coche verte restent dans les Possessions).

Plus tard, s'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour combler les trous des lots. On mélange les cartes Possession écartées et on tire de ce tas des cartes afin d'avoir effectivement trois cartes dans chaque lot.

La pioche étant épuisée, il s'agit de la dernière distribution. Après cette dernière distribution, on effectue le comptage final puis on ajoute la valeur du comptage intermédiaire pour connaître le score de chacun.

Le joueur avec le plus grand score est le vainqueur.

Comptage

Chaque type de carte se compte différemment. Un résumé de la manière de compter est indiqué en bas de chaque carte.

1. Rois
Plus on en possède, plus on marque de points.
1 Roi = 0 points, 2 Rois = 1 point, 3 Rois = 4 points, etc.
Il n'est pas possible de recevoir plus de 36 points, même en ayant plus de 7 Rois.
Nico a 4 Rois, il marque 9 points.

5. Animaux
Il y a 8 animaux différents et 5 cartes de chaque animal. Chaque animal rapporte des points selon le nombre de cartes possédées, un, deux, trois, quatre ou cinq cartes possédées rapportent respectivement 1, 3, 6, 10 ou 15 points.
Lina possède 4 Moutons, 2 Chevaux et un Cochon pour un total de 14 points (10+3+1).

6. Fermiers, Fermières et Fermes
Une de ces cartes seule ne rapporte rien.
Un Fermier avec une Fermière rapportent 7 points.
Un Fermier avec une Fermière et une Ferme rapportent 14 points.
Toute autre combinaison ne rapporte rien.
Anais a 3 Fermiers, 2 Fermières et une Ferme. Elle marque 21 points (14 points pour Fermier, Fermière et Ferme, 7 points pour Fermier et Fermière et 0 point pour le Fermier tout seul).

Rappel : après le comptage intermédiaire, Eglises, Bisons, Fermiers, Fermières et Fermes possédés sont écartés.

Pour toute question sur « Sire, Sire », vous pouvez nous contacter à oya@oya.fr ou au +33 1 47 07 59 59

Auteur : Reinhard Stauppe
Règle française : Pamuk
© Oya 2023, 2,5 rue de la Reine Blanche 75013 Paris - www.oya.fr - @oyaparis

Illustrateurs : Oliver Freudenreich
Sandra Freudenreich

MAJUS A JOUER
OYA
A partir de 8 ans

Déroulement de la partie

La partie est une succession de distributions.

Pour commencer une distribution, chaque joueur réfléchit au lot qu'il voudrait. Quand un joueur a choisi, il pose une main sur la table pour l'indiquer.

Quand tout le monde est prêt, les joueurs ensemble déclarent : « Sire, Sire » suivi du numéro du lot qu'ils désirent tout en le désignant avec un doigt de la main qui n'était pas posée sur la table.

Chaque joueur peut alors prendre le lot qu'il voulait et l'ajouter à ses Possessions. Mais si plusieurs joueurs veulent le même lot, personne ne le prend. La Possession de ce lot la plus éloignée de la carte Lot est écartée et les joueurs concernés recommencent à demander au Roi le lot qu'ils désirent.

Remarques :

- à 4 joueurs, il peut arriver que, deux par deux, les joueurs veulent les mêmes lots. On écarte de même une carte de chaque lot et tous les joueurs redemandent ensemble.
- cette situation peut se répéter un grand nombre de fois et ainsi un lot peut ne plus contenir qu'une ou deux cartes.
- un joueur peut choisir un lot vide et ainsi ne prendre aucune carte.

Une distribution est terminée quand chaque joueur a pu avoir un lot.

Exception : dans le rare cas où il ne reste des cartes que dans un lot et qu'il reste plusieurs joueurs non servis, la distribution s'arrête immédiatement sans que tous les joueurs aient reçu un lot.

Pour préparer la nouvelle distribution, on laisse les cartes encore présentes dans les lots et on comble les trous avec des cartes de la pioche afin que chaque lot comporte à nouveau 3 Possessions.

Chaque joueur doit exposer ses Possessions devant lui, triées par sorte, visibles de tous. Les cartes d'un même type sont superposées, légèrement décalées, afin d'en laisser voir le nombre.

2. Eglise
Le ou les joueurs ayant le plus d'Eglises marquent 10 points, les autres joueurs marquent zéro point avec leurs Eglises.
Lina et Anais ont chacune 3 Eglises, elles marquent 10 points. Nico n'en a qu'une seule, il marque zéro point.

3. Bisons
Rapporte la valeur indiquée dessus.
Anais a deux Bisons 4 et un Bison 3, elle marque 11 points.

4. Chevaliers
Le ou les joueurs qui ont le plus de Chevaliers marquent 2 points par Chevalier. Les autres joueurs marquent 1 point par Chevalier.
Nico a 4 Chevaliers, il marque 4x2=8 points.
Lina et Anais n'ont que 3 Chevaliers, elles marquent 3 points chacune.

Préparation

préparation pour 3 joueurs :
7 Lots et 102 Possessions.

à 3 joueurs, remettre le Lot 8 dans la boîte.

à 2 joueurs, remettre les Lots 6, 7, 8 dans la boîte.

Les cartes Lot utilisées sont placées en colonne au centre de la table.

à 3 joueurs écartez 10 cartes Possessions sans les regarder.

à 2 joueurs écartez 32 cartes Possessions (la pioche ne fait plus que 80 cartes).

Placer 3 Possessions face visible à côté de chaque carte Lot.

Le reste des cartes Possession non écartées forme une pioche face cachée.

